TEL・TEL まあじゃん



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

MEGA DRIVE

MODEM

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

このたびは、SUNSOFTのメガドライブ用カートリッジ「TEL・TELまあじゃん」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前に、この取扱説明書をよく読んで、より楽しく遊んでください。



もくじ

1 ゲームの始め方

コントロールパッドの使い方



ウインドウをとじる
又は、メニューの選択

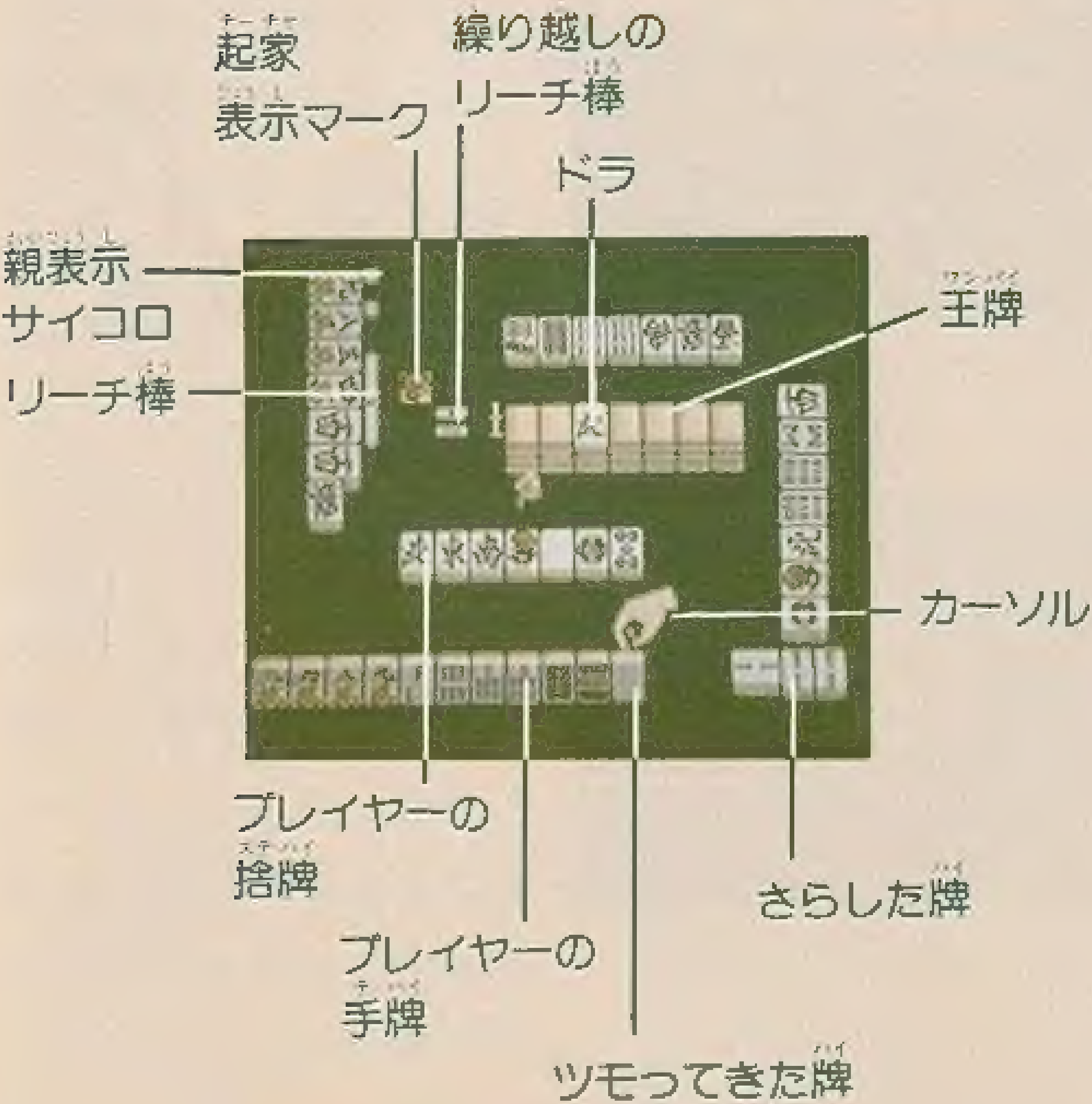
捨牌を選ぶ



捨牌を選ぶ

ウインドウオープン
又は、メニューの選択

基本画面の説明



起家表示マーク
繰り越しのリーチ棒
ドラ
親表示サイコロ
リーチ棒
王牌
カーソル
プレイヤーの捨牌
プレイヤーの手牌
ツモってきた牌
さらした牌

2 実　　戦



タイトル画面



メインメニュー画面

タイトル画面のときに、スタートボタンを押すとメインメニュー画面に変わります。方向ボタンを上下に操作して、実戦を選び、Cボタンを押してください。

「TEL・TELまあじゃん」には、ノーマル、段位戦、TELモードの3種類の対戦方法が、あります。（TELモードはメガモデムを接続しないとメニューに表示されません。）

ノーマル

半荘一回だけの勝負で、ルールの変更や、対戦相手の選択が自由にできます。

メニュー画面でノーマルを選び、Cボタンを押してください。

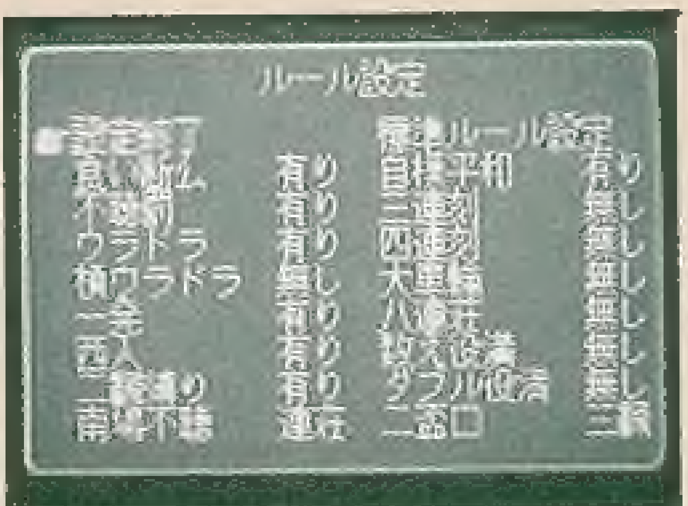
メガモデムが接続されていて、電話機が使用中だと、ノーマル・段位戦・TELモードの選択画面がでます。ノーマルモードを選んでください。



メニュー画面

ルールの変更

ノーマルモードでは、ルールの変更ができます。方向ボタンでカーソルを移動しCボタンで有無などを選択します。終わったらカーソルを設定終了にあわせ、Cボタンを押してください。



ルール設定画面

対戦相手を選ぶ

初級・中級・上級のレベルを選びCボタンを押します。
次に自動的に対戦相手を決めるか、自分で選択するか、を選びCボタンを押します。
自分で選択する場合は、方向ボタンで対戦者にカーソルをあわせCボタンで3人決定していきます。
ルールの設定・対戦者が表示されゲームスタートです。







（選択の場合のみ表示）

対戦中の操作方法

配牌とツモ

配牌とツモはすべて自動的におこなわれます。

打牌

方向ボタンの左右を使い、カーソルを捨てたい牌の位置へ移動させ、Cボタンを押します。

ポン・カン・チー

プレイ中に牌が点滅しているときは、ポン・カン・チーができます。牌をもらいたいときは、方向ボタンの下を押してCボタンを、見送るときはCボタンを押します。





立直

聴牌のとき方向ボタンの下を押し、カーソルを立直にあわせてCボタンを押します。立直をかけたあとは捨てられる牌にしかカーソルが移動しません。

ロン・ツモあがり

あがれる牌がきたときに、方向ボタンの下を押し、カーソルをあわせて、Cボタンを押します。



スクロール：Bボタン

自分の番がきたときにBボタンを押すと矢印がでるので方向ボタンでスクロールさせてください。
A・B・Cいずれかのボタンで解除できます。
また、対戦者がポン・カン・チーなどをすると画面が自動的にスクロールします。

持ち点をみる：Aボタン

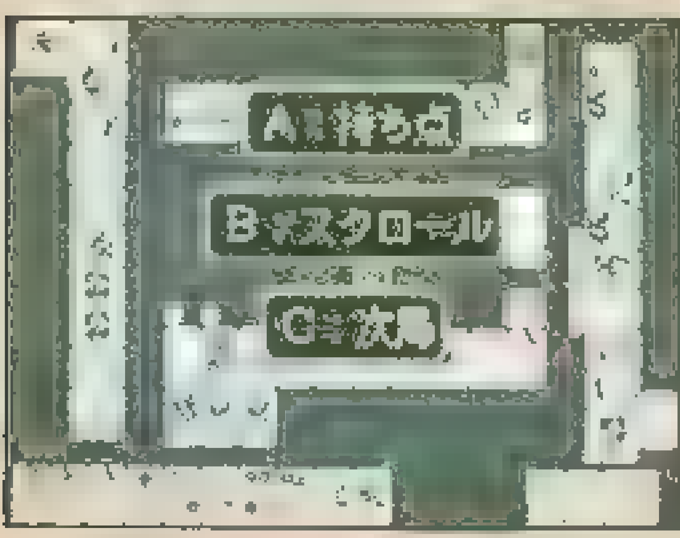
自分の番がきたときにAボタンを押すと、持ち点がみられます。

残りの牌の数をみる：方向ボタンの下

自分の番がきたときに方向ボタンの下を押すと、残りの牌の数がみられます。上を押すと、ウインドウが閉じます。

一局終了

一局が終了すると、Cボタンで、和了画面→点数受渡し画面→（思考時間表示画面）→スクロール画面と進み、もう一度、Cボタンを押すと次のような表示がでます。



- Aボタンで持ち点を見る事ができます。
- Bボタンでスクロール画面になり、他の雀士の手を確認できます。
- Cボタンで次の局にすすみます。

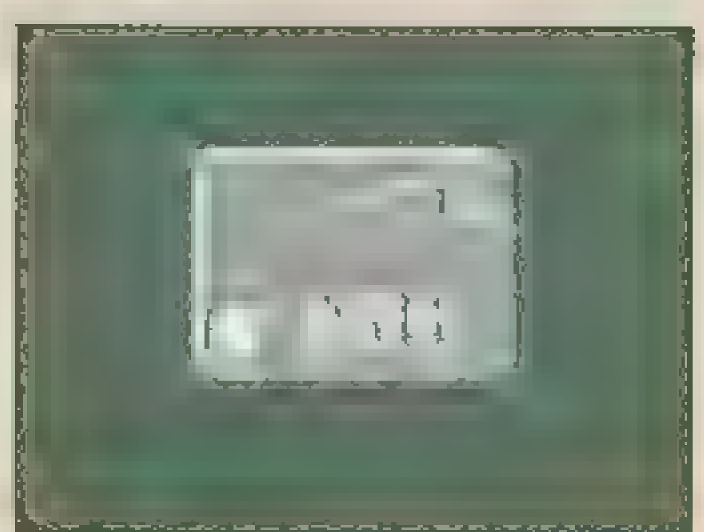
半荘終了

プレイは東の一局からスタートして、親が変わるたびに、東の二局→東の三局→東の四局→南の一局→南の二局→南の三局→南の四局と進行していきます。標準ルール設定では、南の四局で子があがれば半荘終了です。

段位戦

ノーマルモードで操作になれたら、段位戦で実力をためしてみよう。

※段位戦では、標準ルールが適応されます。
（くわしくは34ページ）



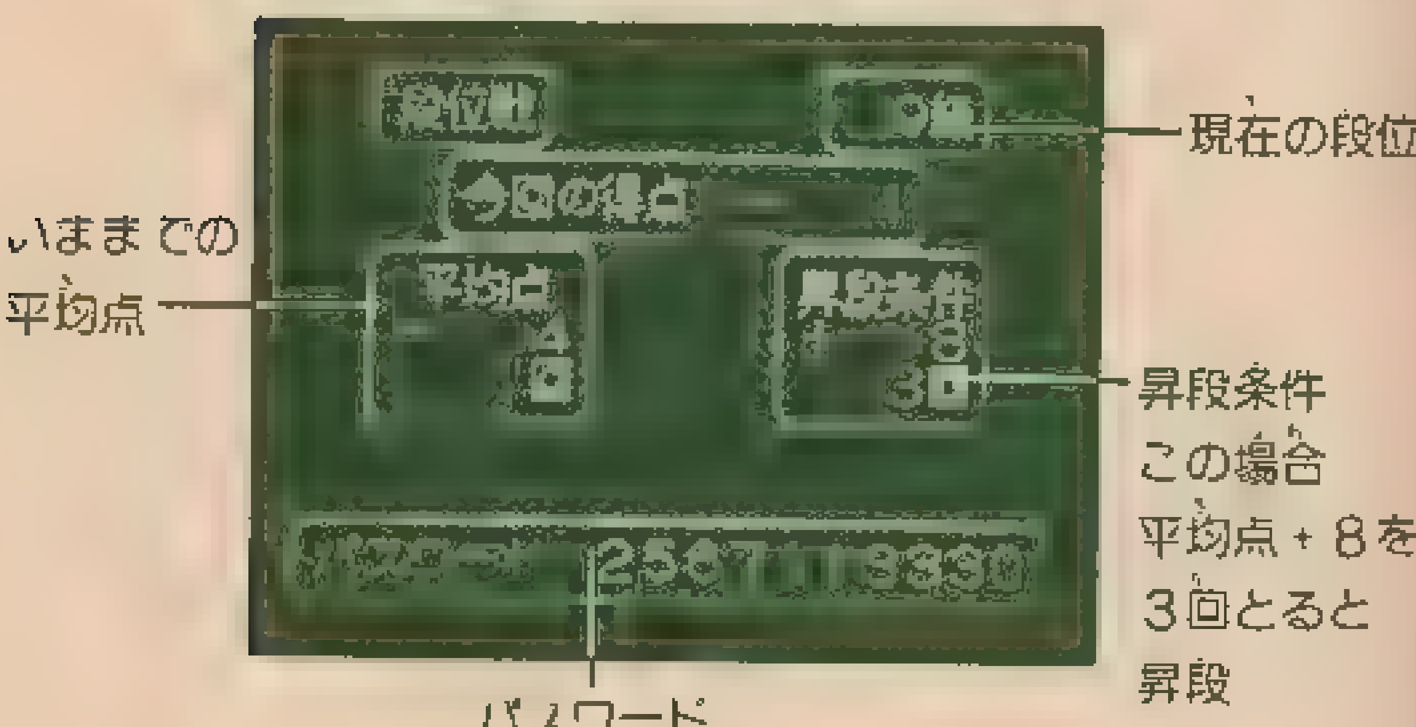
メニュー画面で段位戦を選び、Ｃボタンを押します。
９級から始めるときは〝初めから〞を、前回のつづきから始めるときは、〝パスワード〞を選んで、Ｃボタンを押してください。

初めから

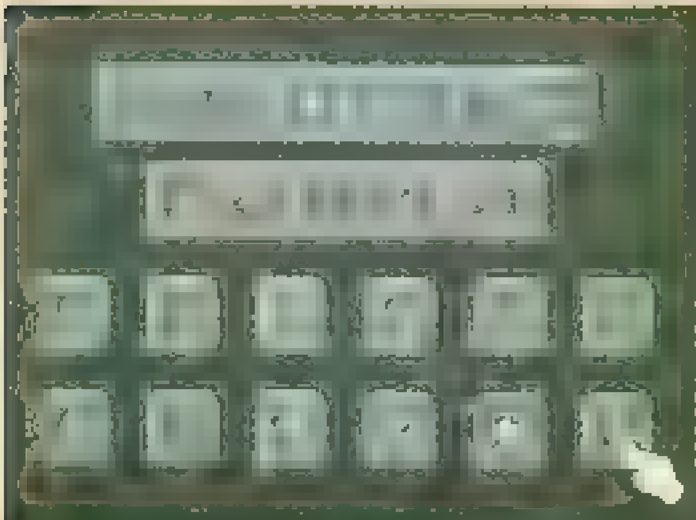
〝初めから〞を選ぶと段位・昇段条件等を示す画面に変わり、コンピュータが選んだ３人の対戦相手が表示されます。

Ｃボタンを押すと、ゲームスタートです。

プレイヤーの段位は9級からスタートします。9級から8級になるためには、半荘3回で、+8以上の平均点をとらなければなりません。もし、半荘3回を終わったじてんで、平均点が+8未満だった場合は、もう一度半荘を3回を繰り返します。
段位戦では、半荘中にゲームをやめるとデータがクリアされてしまいます。ゲームをやめるときは、半荘終了後に表示される、パスワードを記録してください。



パスワードの入力方法



パスワード入力画面

つづきを始めたいときは、メニュー画面で〝パスワード〟を、選んでCボタンを押します。

パスワードは、方向ボタンでカーソルをあわせ、Cボタンで決定し、入力していきます。入力ミスは、カーソルを[←]にあわせCボタンを押すとクリアできます。

終わったらカーソルを[G]にあわせCボタンを押します。昇段条件などを表わす画面が表示され、Cボタンを押すとゲームスタートです。

段位には9級から十段、さらにその上に名人という位があります。

昇段条件

初級	8級	半荘3回で平均点が+8以上
	7級	半荘4回で平均点が+9以上
	6級	半荘5回で平均点が+10以上
	5級	半荘6回で平均点が+12以上
	4級	半荘7回で平均点が+13以上
	3級	半荘8回で平均点が+14以上
中級	2級	半荘9回で平均点が+14以上
	1級	半荘10回で平均点が+15以上
	初段	半荘4回で平均点が+11以上
	二段	半荘6回で平均点が+12以上
	三段	半荘8回で平均点が+13以上
	四段	半荘10回で平均点が+14以上
	五段	半荘12回で平均点が+15以上
上級	六段	半荘14回で平均点が+16以上
	七段	半荘16回で平均点が+17以上
	八段	半荘18回で平均点が+18以上
	九段	半荘20回で平均点が+19以上
	十段	半荘22回で平均点が+20以上
名人!!		半荘25回で平均点が+22以上

TELモード

このモードでは、電話回線を使って、離れた相手とゲームができます。

ＴＥＬモードを始めるには、メガモデム、メガドライブ、ＴＶ、電話回線と、この「ＴＥＬ・ＴＥＬまあじゃん」のカートリッジが必要です。メガモデムは取扱説明書をよく読み、正しく接続してください。

またＴＥＬモードの始め方には、電話機を使って始める方法と、直接メガモデムを使って始める方法の２種類がありますが、まず最初は、電話機を使ってゲームを始めてみましょう。

（メガモデムを使って始める方法は24ページからくわしく説明してあります。）

電話機を使って TELモードを始める

電話をかける方

友だちに電話をかけ、「いまゲームができるかどうか？」を確かめてください。OKならゲームを始めましょう。

友だちから「TEL・TELまあじゃん」をしよう！と電話がありました。まずはこのページをよく読んでゲームを始めてください。

❶ メガモデムの取扱説明書をよく読んで、モデムを正しく接続してください。

（ただし、モデムを接続するために、電話コンセントから、電話機コードのモジュラープラグを抜くと、電話は切れてしまいます。あらかじめ打ち合わせて電話をかけ直すようにしてください。）

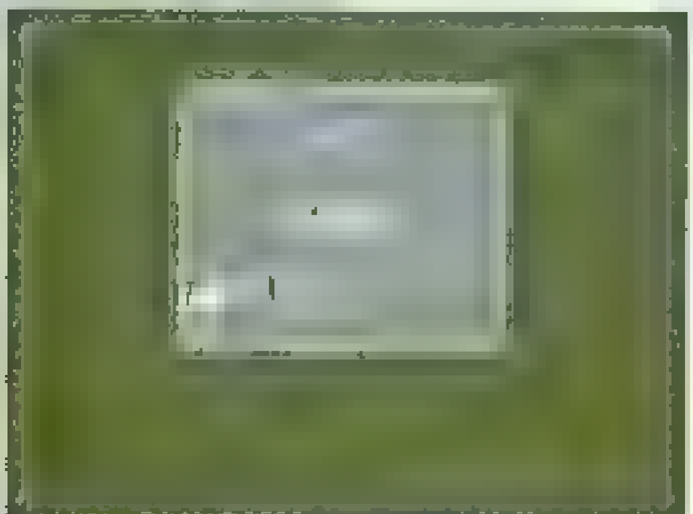
❷ カートリッジをセットし、すべての電源を、ONにしてください。

電話をかけた方　　電話をうけた方

❸メインメニュー画面で実戦を、選んでください。



❹ＴＥＬモードを、選んでください。





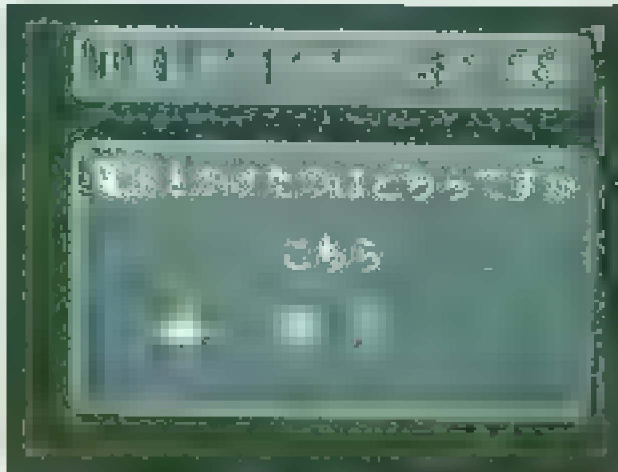
電話をかけた方

❺「電話をかけたのはどちらですか？」で、〈こちら〉を選んでください。



電話をうけた方

❺「電話をかけたのはどちらですか？」で、〈相手〉を選んでください。



❻〈こちら〉・〈相手〉を選択すると、電話回線がつながり、以後は会話モードで話せます。

（「受話器をおいてください」の表示がでるまでは、電話機でも話せます。
また❻以降は受話器を戻しても回線はきれません。）

会話モード

メガモデムには、マイクとスピーカー機能があり、ゲーム中、遠く離れた対戦相手と、電話機を使わずに話ができます。自分が話したいときは、Ａボタンを押しながら、モデムに少し近づいて話してください。Ａボタンを押している間は、相手の声は聞こえません。相手の話を聞くときは、Ａボタンを離してください。



会話モードマーク

このマークが、画面に表示されているときは、会話ができます。



音量調節マーク

モデムの音量調節ができます。Ｂボタンで操作してください。

ＴＥＬモード中のみ有効です。

ＴＥＬモードを終わると環境設定で設定した音量にもどります。

大　→　小

電話をかけた方

❼ルール設定を、してください。



❽レベルを選んでください。



❾対戦者を選んでください。



❼.❽.❾.

ルール設定・レベル・対戦者などの、設定権は電話をかけた方にのみあり、電話をうけた方には画面が表示されません。
会話モードなどを使い話し合って、決めてください。



（ルール・レベル・対戦者のくわしい設定のしかたは5ページからをみてください。）

⑩ 受話器をおいてください。

⑪ モデムを接続します。相手と同時にスタートボタンを押してください。

スタートボタンを押すタイミングが、自分と対戦相手で一分以上、差があると通信エラーになります。会話モードで打ち合わせてから、押してください。

接続に失敗したら……？

※回線は正しく接続されていますか？どこかはずれているところはありませんか？もう一度、確かめてください。

※スタートボタンを押すタイミングが悪くて、接続に失敗した場合は、会話モードで打ち合せ、実戦を選択するところからやり直してください。

⑫ ルール設定、対戦相手を確かめゲームスタートです。

対戦中の操作方法

基本操作はノーマルモード(7ページ)と同じです。

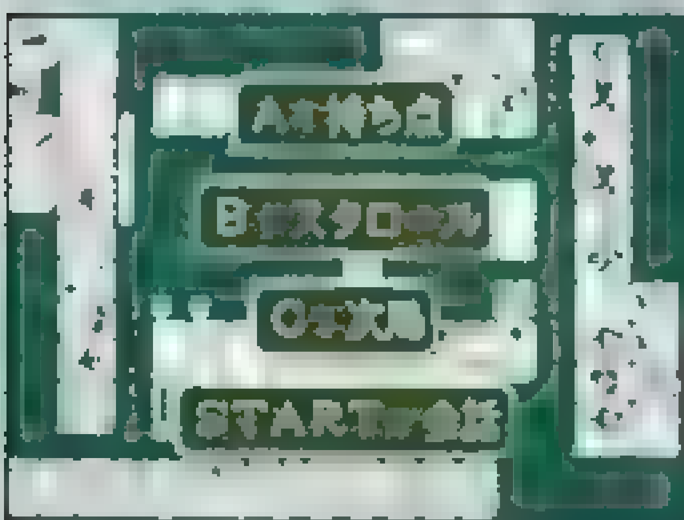
会話モードへの入り方

自分の打牌の番がくると、(コールマーク)が表示されます。コールマークが表示されているときにスタートボタンを押すと、会話モードに入れます。会話中の操作方法は、19ページ会話モードをみてください。

※もう一度、スタートボタンを押すと会話モードからぬけます。
ただし、スタートボタンを押すタイミングが自分と対戦相手で一分以上、差があると通信エラーになり、ゲームが続行できなくなります。
会話モードで打ち合わせてから、押してください。

一局終了

一局が終了すると、Cボタンで、和了画面→点数受渡し画面→（思考時間表示画面）→スクロール画面と進み、もう一度、Cボタンを押すと次のような表示がでます。



- Aボタンで持ち点を見る事ができます。
- Bボタンでスクロール画面になり、他の雀士の手を確認できます。
- Cボタンで次の局にすすみます。
- スタートボタンで会話モードに入り次局へうつります。（会話中の操作方法は、19ページ**会話モード**）

半荘終了

半荘が終了すると四人の点数が表示され、メニュー画面に戻ります。

続けて対戦をしたいときは、もう一度❸（17ページ）から始めてください。

モデムで電話をかけて、TELモードを始める

メガモデムには、コンピューターのデジタル信号を電話回線を使って相手におくるほか、電話機と同じように、電話をかけたり、うけたりする機能があります。
ここではその機能を使い、モデムを使って電話をかけ、TELモードをはじめてみましょう。

モデムで電話をかける

❶ モデムを正しく接続し、電源を入れてください。

❷ メインメニュー画面でテレフォンを、選んでください。

❸ 電話画面で、相手の電話番号を入力し、カーソルを START にあわせ、Cボタンを押してください。

❹「ダイヤル中です。」と表示され、モデムが電話をかけます。

❺ メインメニュー画面にもどり、「モデム使用中」の表示がされます。

❻ 相手が電話にでると、会話モードにはいれます。

モデムを使って電話にでる

❶ 電話がかかってきました。メインメニュー画面で、テレフォンを選び、電話画面にしてください。

❷ 電話画面にすると自動的に電話にでます。メインメニュー画面に変わったら会話モードにはいれます。

電話画面と電話番号の入力のしかた



電話画面

（注）　電話の回線タイプは、ふつう自動的に判別されます。しかし、条件によっては判別できないことがあり、このときは電話の右側に回線タイプのマークが表示されます。カーソルを回線タイプにあわせ、Cボタンを押してください。
（回線タイプは、ＮＴＴの電話料金請求書に記載されています。参考にしてください。）

PUSH：プッシュホン回線
10PPS：10PPSのダイヤル回線
20PPS：20PPSのダイヤル回線

P ：ポーズ　ダイヤルの途中で２秒の間をあけたいときに使います。

－ ：ハイフォン　電話番号を見やすくするために使います。実際のダイヤルには関係ありません。

← ：バックスペース　入力ミスをクリアします。カーソルを←にあわせ、Cボタンを押すと、後ろから一つずつ消えていきます。

START ：実際のダイヤル開始

コントロールパッド

Ⓐボタン

リダイヤルボタン　前回と同じ電話番号に、もう一度電話をかけたいときは、Aボタンを押すと同じ番号が表示されます。

Ⓑボタン

バックスペースと同じです。

TELモードでの注意

- [illegible]

- [illegible]
ださい。

- [illegible]

- [illegible]

[illegible]

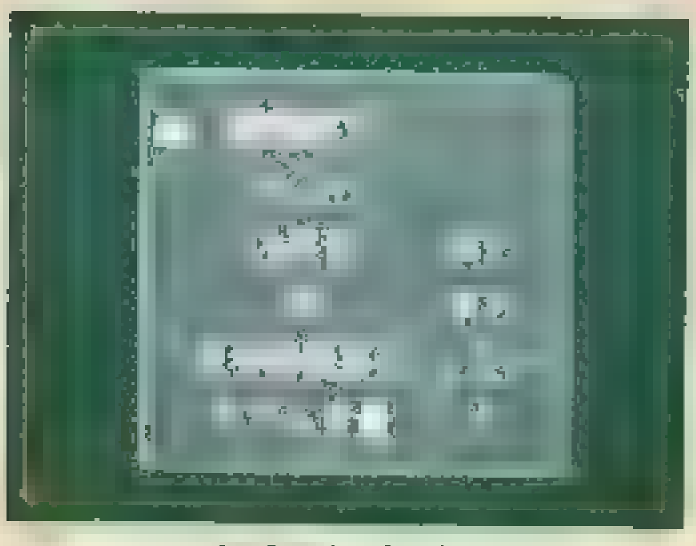
[illegible]

[illegible]
ます。

[illegible]

[illegible]

3 環境設定



環境設定画面

環境設定では、音楽、声（ポン・チー・リーチなど）、打牌の音のＯＮ・ＯＦＦ、モデム音量の大・小の調節、などができます。

方向ボタンで項目を選び、Ｃボタンを押して決定します。選択が終わったら設定終了にカーソルをあわせてＣボタンを押してください。

BGM	1・2・3・4・無し
効果音	有り・無し
声	有り・無し
思考時間表示	しない・する
モデム音量	大・小

※モデム音量は、TELモード中でも調節できますが、TELモードをぬけると環境設定で設定した音量にもどります。



4 ルールについて

基本ルール

先付け――――すべて有り。

振聴――――あがり牌のうち、1つでも捨牌中にあれば振聴となります。また、立直後、あがり牌を見送ると以後振聴となり、自摸和しかできません。国士無双の13門聴も同様です。

振聴立直――――有り。

包――――有り。大三元、大四喜を決定づけるようなポン、カンをさせた場合、その打牌をした人は責任をとらされます。役満が自摸和した場合は包牌を打牌した人が全得点を支払い、ロンあがりの場合はあがり牌を他家が捨てたときでも、得点の半分を払わなくてはなりません。

五本場二飜縛り　五本場からは二飜縛りになります。

不聴罰――――場3千点で、形式聴牌・空聴牌も有ります。

ドラ・裏ドラ	ドラはいずれも次の牌です。ただし、搶槓されたときは発生しません。
荘風	東南半荘戦で場に二翻をつけます。
一発の失効	チー、ポン、カンのない一巡内の和了を一発とし、チー、ポン、カンがあった場合は、その打牌までを一発とします。
沖和	無し。
持点	2万5千点持ち、3万点返し。
馬	1位(+10)、2位(+5)、3位(−5)、4位(−10)。
副落した平和形	副落した平和形には役がつきません。また、その場合は20符として計算します。
二和家	頭ハネ。
立直料	千点。
立直後の暗槓	自摸った牌でかつ、聴牌の形が変わらないときのみ可。
九種么九牌倒牌	ポン、チー、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、么九牌が9種以上あった場合は、流局にすることができます。

ルール設定

食い断么	有り	チーやポンをして断么九を作った場合これを役として認めるかどうかを決めます。
不聴罰	有り	荒牌になったとき、ノーテンの人が、テンパイしている人に罰符を払うかどうかを選びます。
ウラドラ	有り	リーチをかけてあがった人に対して、ウラドラがつくかどうかを選びます。
槓ウラ	無し	カンをして表返した王牌のウラドラが、有効になるかどうかを選びます。
一発	有り	一発という役を認めるかどうかを選びます。
西入	有り	南の4局をおわったとき、トップが30.100点未満なら西入するかどうかを選びます。
二翻縛り	有り	五本場以降、二翻以上の役がないとあがれなくするかどうかを選びます。
南場不聴	連荘	南場で親が不聴のとき、親流れとするかどうかを決めます。

※標準ルール設定での有無です。

自摸平和	有り	門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかを選びます。
三連刻	無し	同じ種類の数牌で、数字がつづいた3つの刻子を作る役を認めるかどうかを選びます。
四連刻	無し	連続する4組の刻子を使ったあがり役を認めるかどうかを選びます。
大車輪	無し	筒子の二から八を使って作った七対子の役を認めるかどうかを選びます。
八連荘	無し	親が8回つづけてあがった場合、以後その親の役をすべて役満と認めるかを決めます。
数え役満	無し	数え役満（四倍満）を認めるかどうかを選びます。ルール設定で有りにすると13飜。
ダブル役満	無し	ダブル役満（八倍満以上）を認めるかどうかを選びます。
二盃口	三飜	二盃口という役を作ってあがったときこれを二飜にするか三飜にするかを選びます。

5 役の一覧表

名称		飜	条件
飜牌	ファンパイ	一飜	
平和	ピンフ	一飜	門前
断么九	タンヤオ	一飜	☆
一盃口	イーペーコー	一飜	門前
立直	リーチ	一飜	
一発	イッパツ	一飜	☆
門前清摸和	ツモ	一飜	
海底撈月	ハイテイツモ	一飜	
河底撈魚	ホウテイロン	一飜	
嶺上開花	リンシャンカイホー	一飜	
搶槓和	チャンカン	一飜	
混全帯么	チャンタ	二飜	食い下がり
一色三順	サンジュン	二飜	食い下がり
三色同順	サンショク	二飜	食い下がり
一気通貫	イッツウ	二飜	食い下がり

☆は選択可

三色同刻	サンショクドウポン	二翻	
小三元	ショーサンゲン	二翻	
三暗刻	サンアンコウ	二翻	
三槓子	サンカンツ	二翻	
対々和	トイトイ	二翻	
混老頭	ホンロウトウ	二翻	
七対子	チートイツ	二翻	門前
ダブル立直	ダブルリーチ	二翻	
三連刻	サンレンコウ	二翻	☆
二盃口	リャンペイコウ	三・二翻	門前・☆
純全帯么	ジュンチャン	三翻	食い下がり
混一色	ホンイツ	三翻	食い下がり
清一色	チンイツ	六翻	食い下がり
九連宝燈	チュウレンポウトウ	役満	門前
小四喜	ショウスウシ	役満	
大三元	ダイサンゲン	役満	

四槓子	スウカンツ	役満	
緑一色	リュウイーソウ	役満	
清老頭	チンロウトウ	役満	
字一色	ツウイーソウ	役満	
国士無双	コクシムソウ	役満	門前
四暗刻	スウアンコウ	役満	
大車輪	ダイシャリン	役満	門前・☆
四連刻	スウレンコウ	役満	☆
大四喜	ダイスウシ	役満	
天和	テンホウ	役満	
地和	チーホウ	役満	
人和	レンホウ	役満	
八連荘	パーレンチャン	役満	☆
十三不搭	シーサンプトウ	満貫	
么九振切	ナガシマンガン	満貫	

6雀士の紹介

まずは腕だめし

初級8人

[illegible]

聴牌即、立直。
手が顔に出る純な奴。

[illegible]

度胸一発、運勝負。
まだ、麻雀の恐さ
を知りません。

[illegible]

手なりの打ち筋。
牌は流れのままに。

[illegible]

考えて打っているんだ
けど、なぜか勝てない。
下手の横好き。

[illegible]

心弱き雀子。
立直がかかると、すぐ降りちゃう。

[illegible]美[illegible]

必殺の早あがり。
一飜でもがむしゃら
に和了するから
傷も深い。

工[illegible][illegible]

覚たてのホヤホヤ。
私まだ麻雀よくワカン
ナイ。

力をつけよう

―中級8人―

小[illegible][illegible]

とにかく立直。
麻雀は立直に始まり、
立直に終わる。

[illegible]長[illegible]

実力は上級。
強気の立直が、アダ
になる。

[illegible][illegible][illegible]

スマートな打ち筋
役よりスピード！

中[illegible][illegible]

雀士たちの
マドンナです。

[illegible]

バランスのとれた打ち筋で
原点キープ。

[illegible]

必殺のドラドラ
七対子！
絶対に降りない。

[illegible]

聴牌が早く、
4・5順目には
立直棒が。
手の内は　？

[illegible]

手づくりはうまいのだ
が、気が弱く、すぐ降り
てしまう。

史上最強の雀士

上級8人

[illegible]

毎回　和了し
ようと強引に
手を進める。

[illegible]

最強の雀士。雀聖王。

[illegible]

マイルドの牌筋。センス抜群。

[illegible]

牌の流れをつかみとる。連荘しだすと止まらない。

[illegible]

ヤミ上がりの超手力。
終わってみればいつのまにかトップに。

[illegible]

当り牌を止めるのが抜群〃　チャンスには大物狙いも。

[illegible]

手造りのうまさ抜群〃
Going my way

[illegible]

ひとたびなけば和了まっしぐら。

[illegible]

女性No.1雀士
ニッコリ笑ってロン！



7 使用上の注意

カートリッジは、精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFをまず確認

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



保管場所に注意して



カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

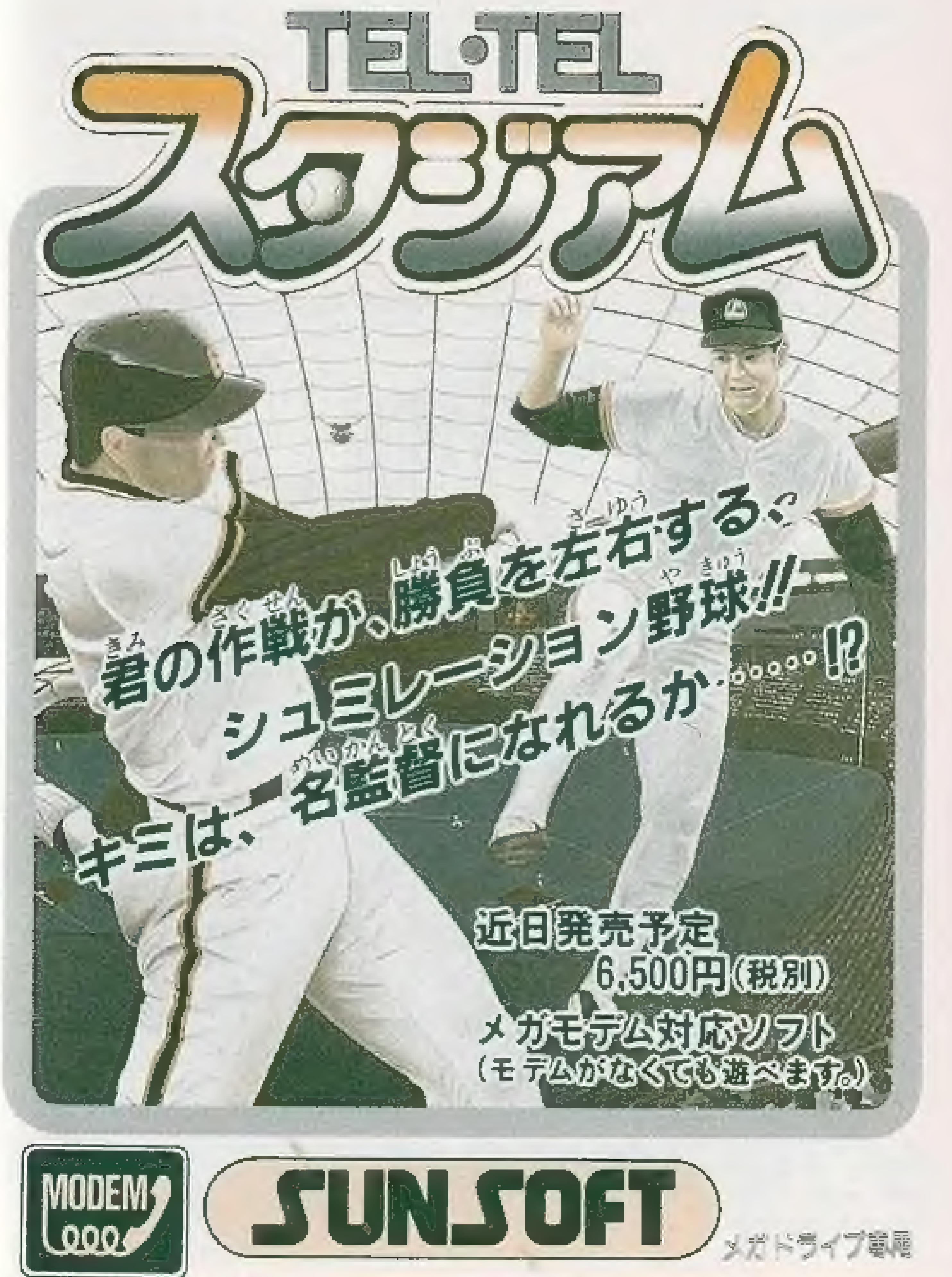
薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。




TEL・TEL
スタジアム
君の作戦が、勝負を左右する、
シュミレーション野球!!
キミは、名監督になれるか……!?
近日発売予定
6,500円（税別）
メガモデム対応ソフト
（モデムがなくても遊べます。）
MODEM
SUNSOFT
メガドライブ専用



サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL(0587)55-3500
テレホン案内(0587)55-1120

T-15033